

показатели «до» и «после», которые указывают на этапы и процессы работы, которые следует скорректировать. От того, насколько точной и правильной бывает корректировка, зависит дальнейшая экономическая эффективность и успешность предприятия по производству одежды.

### ЛИТЕРАТУРА

1. Труханова, А.Т. Основы технологии швейного производства.: учеб. для проф. учеб. заведений / А.Т. Труханова. – М: Высш. шк., Изд. центр «Академия», 2001. – 338 с.
2. Шкуропацкая, В.К. Пути совершенствования ассортимента предприятий малого и среднего бизнеса по производству одежды [Электронный ресурс] / В.К. Шкуропацкая, И.Л. Клочко, Л.Ю. Фалько // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – №3.. – Режим доступа: <https://www.science-education.ru> (дата обращения 26.06.2016).
3. Самсонова, С. Анализ ассортимента и оценка качества детской одежды [Электронный ресурс] / С. Самсонова, Н. Гусакова. – Режим доступа: <http://do.gendocs.ru> (дата обращения 13.09.2016).

**УДК 658.512.2**

## ПРОЕКТНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ МАКЕТОВ ЗНАКОВ ДЛЯ ПРОИЗВОДСТВА БИРОК

**К.С. Ившин, А.С. Сазонова**

*Удмуртский государственный университет*

**Аннотация.** Статья посвящена поиску единых требований к созданию электронных макетов визиток, бирок и логотипов для идентификационной продукции. Логотипы, созданные без учета технологий производства, очень тяжело воспринимаются визуально после переноса на реальные объекты. Статья, посредством анализа специализированных технологий производства различных видов бирок, обращает внимание на возникшую проблему между графическими дизайнерами, создающими брендбук, и дизайнерами, которые изготавливают продукты (носители) айдентики. Единые требования помогут сохранить все элементы созданного логотипа, а так же сократить время на редактирование макетов дизайнеров, которые создавали макет только для электронного восприятия. В ходе исследования появляется решение данной проблемы путем создания структурированного, поэтапного проектирования логотипа на основе требований заданных технологической частью производства.

**Abstract.** The article is devoted to the search for unified requirements for the creation of electronic mock-ups of business cards, tags and logos for identification products. Logos created without taking into account production technologies are very hard to perceive visually after transferring to real objects. The article, through the analysis of specialized technologies for the production of various kinds of tags, draws attention to the problem that has arisen between graphic designers who create a brand book and designers who produce products (media) of identity. Single requirements will help to preserve all the elements of the created logo, as well as to shorten the time for editing layouts of designers who created the layout only for electronic perception. In the course of the study, a solution to this problem appears by creating a structured, step-by-step design of the logo based on the requirements specified by the technological part of the production.

**Ключевые слова:** стандарты, макет, производство, логотип, айдентика.

**Key words:** standards, layout, production, logo, identity.

Большинство логотипов создаются без учёта будущей эксплуатации, что в итоге сказывается на качестве его исполнения на различных материалах. Выявлена проблема создания макетов для специализированного оборудования. Данная проблема возникла в конкретной сфере – создание идентификационной продукции для рукодельниц. В этой сфере огромное разнообразие бирок, лэйблов, ярлыков, наклеек, термометок и так далее, к каждому виду необходимо создание макета, с которого в последующем будет осуществляться нанесение (тиснение, перевод). Имеет место быть необходимость в создании стандартов для логотипов и макетов, которые могут быть использованы дизайнерами, при создании фирменных стилей для рукодельниц. Так же данные стандарты помогут дизайнерам создавать логотипы не только для визуального восприятия, но и для полной его аналоговой эксплуатации в полиграфической продукции. Ограничения рамками технологий производства, помогут создать базу для новых видов логотипов и знаков, созданных для людей распространяющих объекты своего творчества. Предлагаемая база поможет упростить графическим дизайнерам профессиональную деятельность, появлением стандартов, которые будут влиять на композиционное и цветовое решение логотипов. Данные рамки не ущемляют фантазию дизайнера, они направляют его на поиск верного решения при создании формы и выборе цвета. Зачастую дизайнеры не знают с чего начать при создании логотипа, в данной ситуации описанные стандарты помогут найти точку отсчета. Этой точкой отсчета будут технологии производства различных видов бирок, влияющих на создание макета для идентификационной продукции.

**Краткая классификация бирок и виды лейблов.** Создание электронных макетов напрямую зависят от видов лейблов. У каждого вида

этикетки есть своя технология производства, опираясь на которую и необходимо создавать макеты логотипов использующихся в этих бирках.

Виды тканевых бирок:

- Этикетка-флажок (в шов изделия)
- Этикетка с логотипом (на горловину либо на лицевую часть одежды)
- Этикетка-вешалка (пришивается на место вешалки)
- Этикетка с символами по уходу и информацией о производителе (в шов изделия)
- Пуллер-этикетка (рекламный повтор логотипа крепится на молнии)
- Шеврон (пришивается на рукав)

Картонные навесные бирки различаются по способу печати:

- Цифровая печать (тираж до 10.000 штук)
- Офсетная печать (тираж от 10.000 штук)
- Горячее тиснение (матовая или глянцевая поверхность изображения)
- Шелкография (трафаретная печать одного цвета).

Самоклеющиеся этикетки:

- На виниловой пленке
- На пленке в рулоне конкретных размеров не больше 5см длиной

Термо-этикетки (различия по способу перевода):

- Термотрансферная печать этикеток или цифровая (оперативное производство коротких тиражей до 1000 шт.)
- Сублимационная печать (печать любого количества, но длительный срок изготовления)
- Горячее тиснение этикеток (средний тираж от 500-10.000 шт.)
- Высокая печать этикеток (от 10.000 и более максимальное количество цветов 6).

Материалы для этикеток: нейлон, полиэстер, сатин, хлопок, ацетат, тафта [1].

Алгоритм создания электронных макетов бирок. При создании макетов логотипов/знаков, необходимо определиться на каком материале будут размещены данные знаки, поскольку у каждого материала есть своя технология нанесения. После выбора материала, следует узнать о технологии переноса на данный материал, ознакомившись с технологической частью можно приступить к разработке электронного макета бирки/этикетки/лэйбла. При проектировании электронного макета нужно соблюдать алгоритм по созданию выбранной бирки, так как у каждого вида бирки есть свой рациональный алгоритм [2].

Первый более популярный вид бирок – кожаные бирки [3]. Кожаные бирки имеют три типа переноса электронного изображения на материал:

горячее тиснение (выдавливание изображения термопрессом), сублимационный тип переноса (печать на сублимационном принтере и перевод на термопрессе), лазерная гравировка (перенос изображения на гравировальном станке) (Рисунок 1).

Второй не менее популярный вид бирок – пришивные тканевые бирки. Данный вид бирок имеет два типа переноса изображения на ткань: сублимационная печать (печать на сублимационном принтере и перевод на термопрессе), печать на специализированном принтере Zebra, при помощи рулонного сменного картриджа одноцветной печати (Рисунок 2).

Третий вид бирок – картонные бирки/визитки. Картонные бирки чаще всего печатаются наиболее быстрым и экономичным способом (полноцветная печать на лазерном принтере) (Рисунок 3).

Бирки из кожи. Тиснение кожи:

1. Изображение должно создаваться в векторных форматах в самой низкой версии (cdr, eps).
2. В изображении должны отсутствовать мелкие детали (вензеля с тонкими линиями, переплетающиеся сложные элементы).
3. Толщина абриса рамки будущего клише 1 мм (если нужна рамка).
4. Толщина абриса в любом знаке, не менее 0,2 мм и расстояние между объектами не менее 0,2 мм.
5. Диаметр окружности отверстия для пришивания 1мм, возможно большее отверстие до 5 мм в зависимости от предпочтений.

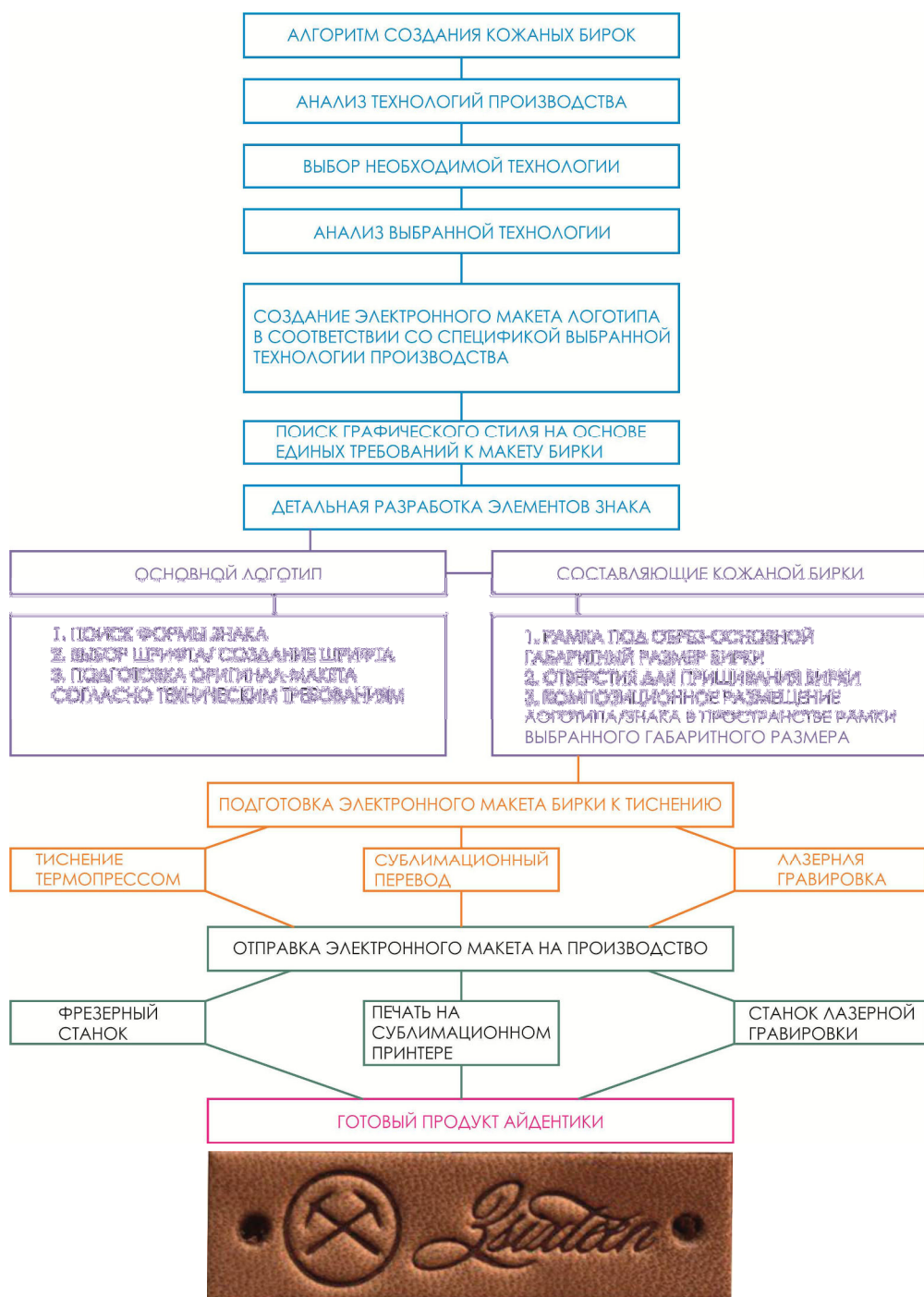


Рис. 1 – Алгоритм создания кожаных бирок

•Сублимационный способ перевода:

1. Изображение возможно в векторных форматах в любой версии, но предпочтительнее версия пониже 13 (cdr, eps).
2. Изображение может быть растровым, при условии, что в нем не будет градиентных заливок и перекрестного наложения прозрачностей.
3. Полное отсутствие белого цвета.
4. Толщина всех линий не менее 0,1 мм.
5. Минимум объектов мелкого размера (вензеля с тонкими линиями,

переплетающиеся сложные элементы).

- Лазерная гравировка:

1. Изображение в векторных форматах (cdr, eps версия наиболее низкая 13).
2. Толщина линий в логотипе/знаке не менее 0,2 мм.
3. Рамка бирки на выбор, толщина абриса рамки до 2 мм.

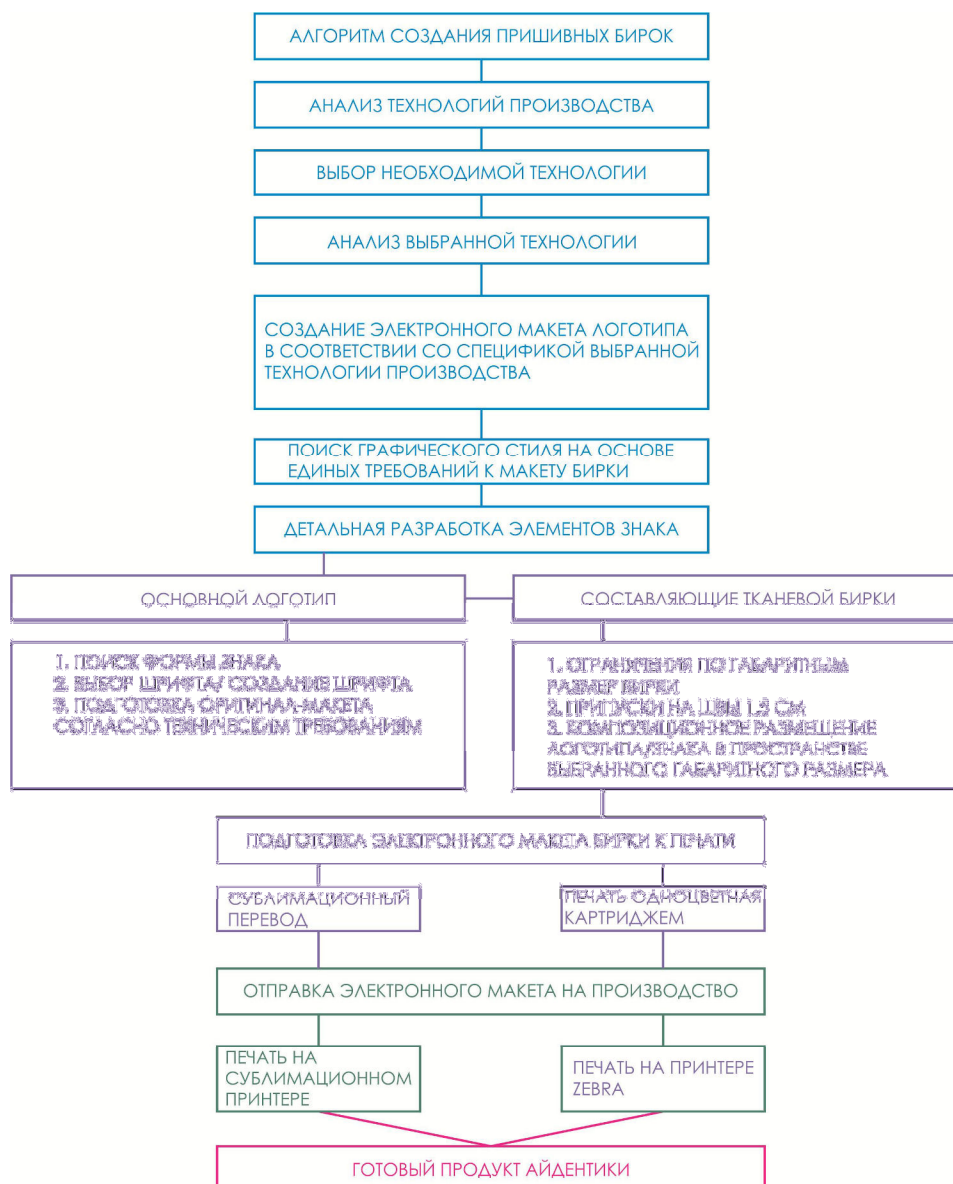


Рис. 2 – Алгоритм создания пришивных бирок

- Сублимационный способ перевода:

1. Изображение возможно в векторных форматах в любой версии, но предпочтительнее версия ниже 13(cdr, eps).
2. Изображение может быть растровым, при условии, что в нем не будет градиентных заливок и перекрестного наложения прозрачностей.
3. Полное отсутствие белого цвета.

4. Толщина всех линий не менее 0,1 мм.

5. Минимум объектов мелкого размера (вензеля с тонкими линиями, переплетающиеся сложные элементы).

• Печать сменным одноцветным картриджем на термотрансферном принтере Zebra:

1. Создание контурного либо силуэтного изображения черного цвета.

2. Изображение сохраняется как jpg и импортируется в специализированную программу Zebra Designer.

3. В файле задаются габаритные размеры бирки и интервалы для припусков на швы по 1,5 см с каждой стороны.

4. Изображение не должно содержать множество тонких элементов.

5. Минимальная толщина линий 0,1 мм.

Полноцветная печать на лазерном принтере:

1. Изображение векторное и растровое.

2. Цветовая модель CMYK.

3. Размер объекта до SRA3 формата (320\*450 мм).

4. Толщина линий не менее 0,1 мм.

5. Фон бирки должен быть больше реального размера на 4мм с каждой стороны.

6. В макете обязательно должен быть абрис в местах реза (отверстие для биркодержателя).

7. Созданный объект должен дублироваться со смещением вправо через интервал в 2 мм и вниз на 2 мм.

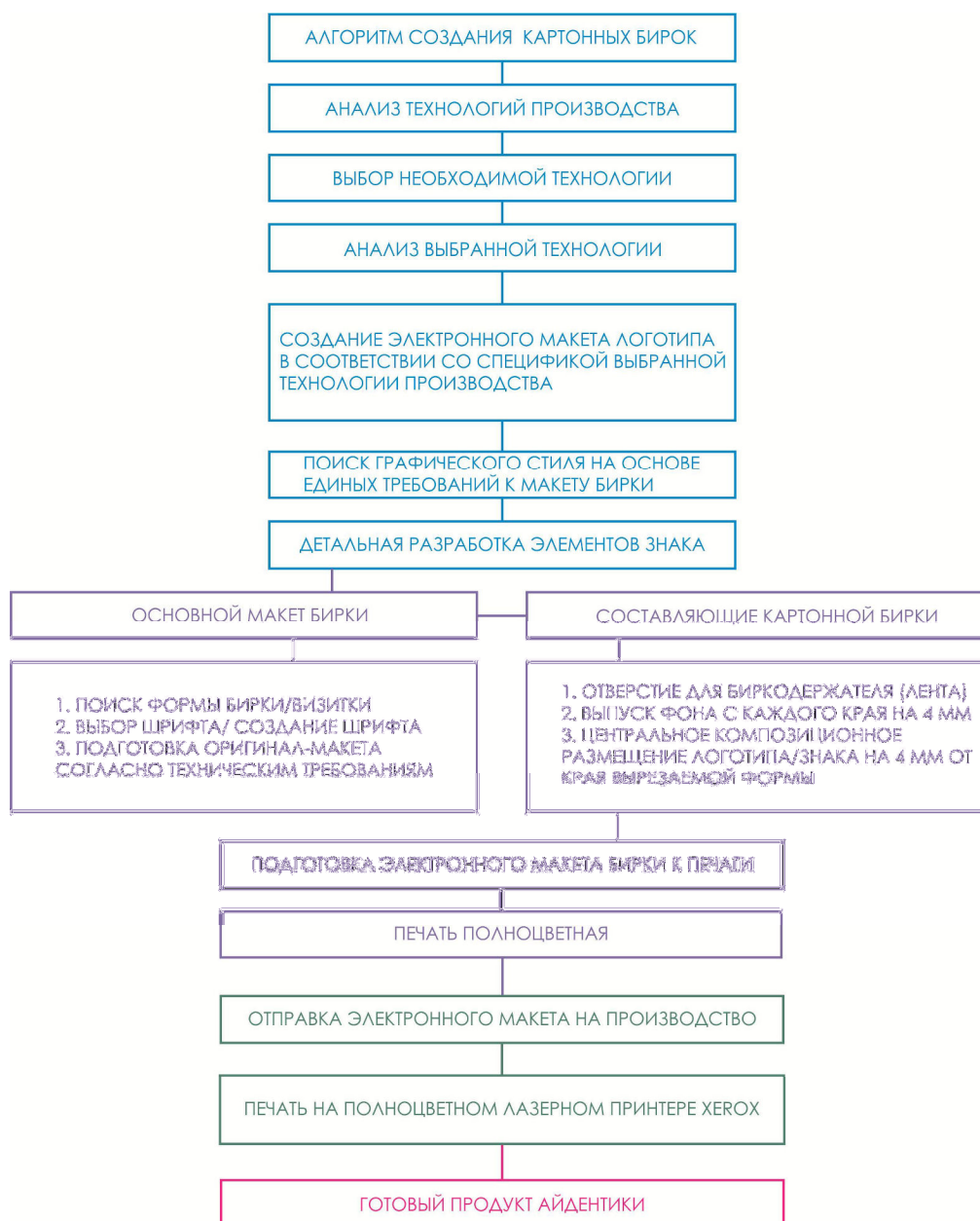


Рис. 3 – Алгоритм создания картонных бирок/визиток

При создании логотипов для идентификационной продукции, необходимо учитывать следующие факторы: технологии, которые будут использоваться при производстве бирок; требования к макетам и процесс создания этикеток; моделирование электронного макета бирок по заданным условиям.

Соблюдая данные пункты, создание логотипа упростится за счет поставленных технологических рамок, а также оптимизируется время по разработке логотипа/знака/электронного макета бирки.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Официальный сайт «Белая лента» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.labeltrade.ru/> (дата обращения 31.09.2017).



2. Официальный сайт «Новинки в сфере производства этикеток» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://report.ru/press/novinki\\_v\\_sfere\\_proizvodstva\\_ytiketok/](https://report.ru/press/novinki_v_sfere_proizvodstva_ytiketok/) (дата обращения 31.09.2017)
3. Официальный сайт «Изделия из кожи» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kozhy.ru/sushka-obuvi/sposoby-sushki/#more-78> (дата обращения 31.09.2017)

**УДК 378.147**

## **МЕТОД ПРОЕКТОВ В ПРАКТИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ СКУЛЬПТУРЫ БАКАЛАВРАМ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА**

**К.Г. Репина**

*Самарский государственный социально-педагогический университет*

**Аннотация.** Статья посвящена проблеме обучения творческим дисциплинам, на примере скульптуры, в педагогическом вузе в современных условиях образования. Рассмотрен метод проектов в практике преподавания скульптуры. Приведены примеры проектов студентов бакалавров изобразительного искусства.

**Abstract.** The article is devoted to the problem of teaching creative disciplines, on the example of sculpture, in a pedagogical university in the modern conditions of education. The method of projects in the practice of teaching sculpture is considered. Examples of projects of students of bachelors of fine arts are given.

**Ключевые слова:** проектный, метод, скульптура, преподавание, студенты.

**Key words:** project, method, sculpture, teaching, students.

Современные тенденции в образовании, направленные на развитие и контроль самостоятельной деятельности студентов приводят к сокращению аудиторных и лекционных часов на специализированных практических дисциплинах – рисунке, живописи, композиции, в том числе скульптуре. И если первые дисциплины проходят в течение нескольких семестров, то скульптуре уделяется только один семестр. При этом выпускники направления подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, профиля «Изобразительное искусство», работая по специальности, проводят занятия не только по живописи и рисунку, но и по скульптуре. Они востребованы в дополнительном образовании как учителя скульптуры в ДШИ и ДХШ. Таким образом, прослеживается проблема между нехваткой времени в процессе обучения для развития профессиональных компетенций в области создания скульптуры и